

OPD - 1999-03-18

TI - Image display method for video game machine, involves generating visual field image containing polygon image affixed with texture

AB - JP2000268189 NOVELTY - A texture is affixed for each polygon of the object projected on 2D flat surface and the boundary lines of the polygons are varied. The affixing position of the texture of each polygon is changed. The visual field image containing the texture affixed polygon after variation, is generated and displayed.

- DETAILED DESCRIPTION - The object containing two polygons is initially set in 3D virtual space. The affixing position of texture is changed for each polygon and the object is projected on 2D surface based on view points in the 3D space. INDEPENDENT CLAIMS are also included for the following:

- (a) image display device;

- (b) video game machine;

- (c) program product

- USE - For image display in video game machine.

- ADVANTAGE - Ensures real time display of change in patterns of target object.

- DESCRIPTION OF DRAWING(S) - The figure shows the block diagram of video game machine.

- (Dwg.1/19)

PN - JP2000268189 A 20000929 DW200061 G06T15/00 019pp

PR - JP19990073415 19990318

AN - 2000-635724 [61]

AP - JP19990073415 19990318

PA - (AIRE-N) AIREMU SOFTWARE ENG KK

© PAJ / JPO

TI - IMAGE DISPLAY METHOD, IMAGE DISPLAY, AMUSEMENT MACHINE WITH THE SAME AND STORAGE MEDIUM IN WHICH PROGRAM IS STORED

AB - PROBLEM TO BE SOLVED: To provide an image display capable of displaying change in water surface in a virtual three-dimensional space more realistically.

- SOLUTION: A program to display a three-dimensional image of the water surface is read (S1). A water object formed by arranging plural wave objects constituted of two polygons is set in the virtual three-dimensional space (S2, S3). A sticking position of texture as patterns of the water surface is set at a position shifted for the wave objects (S4). A visual field image is generated by sticking the texture to the wave objects projected on a two-dimensional space (S5, S6). The visual field images to be successively generated by steps S3 to S6 are successively displayed (S7, S8). Thus, distortion of the texture is changed at the boundary between polygons of the wave objects in accordance with changes of the sticking position of the polygons of the wave objects and the realistic state of the water surface is displayed.

AP - JP19990073415 19990318

PN - JP2000268189 A 20000929

PA - AIREMU SOFTWARE ENGINEERING KK

I - G06T15/00 ;A63F7/02 ;A63F13/00

PD - 2000-09-29

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開2000-268189

(P2000-268189A)

(43) 公開日 平成12年9月29日 (2000.9.29)

(51) Int.Cl. ⁷	識別記号	F I	テ-マ-ト (参考)	
G 0 6 T 15/00		G 0 6 F 15/62	3 6 0	2 C 0 0 1
A 6 3 F 7/02	3 2 0	A 6 3 F 7/02	3 2 0	2 C 0 8 8
13/00		9/22	B	5 B 0 5 0

審査請求 未請求 請求項の数12 O L (全 19 頁)

(21) 出願番号 特願平11-73415

(22) 出願日 平成11年3月18日 (1999.3.18)

(71) 出願人 598088066

アイレムソフトウェアエンジニアリング株式会社

石川県松任市福留町655番地

(72) 発明者 藤沢 和博

石川県松任市福留町655番地 アイレムソフトウェアエンジニアリング株式会社内

(72) 発明者 牧野 剛太

石川県松任市福留町655番地 アイレムソフトウェアエンジニアリング株式会社内

(74) 代理人 100093056

弁理士 杉谷 勉

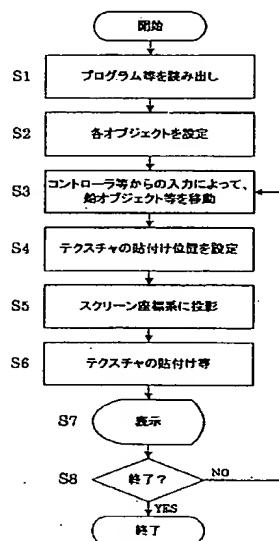
最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 画像表示方法、画像表示装置およびそれを備えた遊技機並びにプログラムを記憶した記憶媒体

(57) 【要約】

【課題】 仮想3次元空間における水面の変化の様子をよりリアルに表示することができる画像表示装置を提供する。

【解決手段】 水面の3次元画像を表示するプログラムを読み出す (S1)。2つのポリゴンで構成された波オブジェクトを複数個並べた水面オブジェクトを仮想3次元空間内に設定する (S2, S3)。波オブジェクトに対してずらした位置に水面の模様であるテクスチャの貼付け位置を設定する (S4)。2次元平面に投影された波オブジェクトにテクスチャを貼付けて、視野画像を生成する (S5, S6)。ステップS3～S6によって順次生成される視野画像を順次表示する (S7, S8)。したがって、テクスチャの貼付け位置の変化とともに、波オブジェクトのポリゴンの境界線を境にしてテクスチャの歪みが変わり、リアルな水面の様子を表示することができる。



前記ポリゴンは、4つの頂点を有する4角形ポリゴンであり、

前記テクスチャ貼付手段は、前記2次元平面に投影された4角形ポリゴンに対して、前記テクスチャを3つの頂点で構成される領域ごとに貼付けて、前記3つの頂点で構成される領域同士の世界線上でテクスチャに歪みを生じさせる画像表示装置。

【請求項11】 請求項6ないし請求項10のいずれかに記載の画像表示装置を備えることを特徴とする遊技機。

【請求項12】 仮想3次元空間に設定されたオブジェクトの模様の変化の様子を表示させる処理をコンピュータに実行させるためのプログラムを記憶した記憶媒体であって、

前記仮想3次元空間内に少なくとも2つのポリゴンで構成されたオブジェクトを設定するステップと、

前記各ポリゴンごとに貼付ける模様であるテクスチャの前記ポリゴンに対する貼付け位置を変化させるステップと、

前記オブジェクトを前記仮想3次元空間内の所与の視点に基づく2次元平面に投影するステップと、

前記2次元平面に投影されたオブジェクトの各ポリゴンごとに前記テクスチャを貼付けて、前記ポリゴン同士の境界線上でテクスチャに歪みを生じさせるステップと、前記各ポリゴンに対する前記テクスチャの貼付け位置が変化させられるとともに、各ポリゴンに貼付けられたテクスチャの歪みを変化させられたオブジェクトの、前記2次元平面に投影された画像を含む視野画像を生成するステップと、

前記視野画像を表示するステップとをコンピュータに実行させるためのプログラムを記憶した記憶媒体。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、仮想3次元空間に設定されたオブジェクトの模様の変化の様子を表示する画像表示方法、画像表示装置およびそれを備えた遊技機並びにプログラムを記憶した記憶媒体に関する。

【0002】

【従来の技術】従来のこの種のものとして、例えば、海上の船を戦闘機等で攻撃するシューティングゲームや、海に浮かぶ船の操作を体験する疑似体験ゲームなどの3次元画像を表示する画像表示装置を備えるビデオゲーム機が知られている。従来のビデオゲーム機の画像表示装置では、例えば水面や空を表示するために、仮想3次元空間内でほぼ水平に広がるように複数のポリゴンで構成される水面や空のオブジェクトを設定し、このポリゴンを仮想3次元空間内の所与の視点に基づく2次元平面に投影する。この2次元平面に投影された各ポリゴンに水面の模様（例えば、海面の波の模様など）や空の模様（例えば、雲の模様など）のテクスチャを貼付けること

で、水面や空の様子を表示している。

【0003】

【発明が解決しようとする課題】しかしながら、このような構成を有する従来例の場合には、次のような問題がある。従来、例えば水面の模様を描いたテクスチャをポリゴンごとに貼付けて水面として表示させていたので、水面の変化、特に波の模様の变化などを表現するにはその表示態様が不十分であり、水面の様子をリアルに表示できないという問題がある。

【0004】また、このような問題を解決するために、特許第2812674号公報に開示されているように、仮想3次元空間内に間隙を隔てて2枚のポリゴンを設定し、上側のポリゴンには半透明のテクスチャを貼付け、下側のポリゴンには不透明のテクスチャを貼付けることで、水面の様子をリアルに表示することを目的とする画像表示装置が提案されている。しかし、このような画像表示装置では、それぞれ移動する上側の模様と下側の模様が重なることで水面の様子（例えば、海面の波の様子）を表示しているため、単に模様が重なる単純な水面の変化の様子しか表現することができないという問題がある。

【0005】本発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、オブジェクトの模様の変化の様子をよりリアルに表示することができる画像表示方法、画像表示装置および遊技機並びにプログラムを記憶した記憶媒体を提供することを目的とする。

【0006】

【課題を解決するための手段】本発明は、このような目的を達成するために、次のような構成をとる。すなわち、請求項1に記載の発明は、仮想3次元空間に設定されたオブジェクトの模様の変化の様子を表示する画像表示方法であって、前記仮想3次元空間内に少なくとも2つのポリゴンで構成されたオブジェクトを設定する過程と、前記各ポリゴンごとに貼付ける模様であるテクスチャの前記ポリゴンに対する貼付け位置を変化させる過程と、前記オブジェクトを前記仮想3次元空間内の所与の視点に基づく2次元平面に投影する過程と、前記2次元平面に投影されたオブジェクトの各ポリゴンごとに前記テクスチャを貼付けて、前記ポリゴン同士の境界線上でテクスチャに歪みを生じさせる過程と、前記各ポリゴンに対するテクスチャの貼付け位置が変化させられるとともに、各ポリゴンに貼付けられたテクスチャの歪みを変化させられたオブジェクトの、前記2次元平面に投影された画像を含む視野画像を生成する過程と、前記視野画像を表示する過程とを備えることを特徴とするものである。

【0007】請求項2に記載の発明は、請求項1に記載の画像表示方法において、前記オブジェクトは、少なくとも2つのポリゴンで構成された水面であり、前記テクスチャは、前記水面のオブジェクトを構成する少なくとも

クトを構成する各ポリゴンを投影する。その2次元平面に投影された少なくとも2つのポリゴンごとにテクスチャを貼付ける。このとき、テクスチャは、少なくとも2つのポリゴンが2次元平面に投影された形に応じて単に線形的な補間（つまり、ポリゴンとテクスチャとの各頂点が合致するように、テクスチャを単純に変形させる）により各ポリゴン単位に2つに分けられ変形された後に貼付けられるので、ポリゴン同士の境界線上を境としてテクスチャの模様に変形が生じる。そして、テクスチャの貼付け位置の変化とともに、模様が歪んだ部分が変化する画像が含まれる視線画像を生成し表示する。その結果、仮想3次元空間における各ポリゴンと各ポリゴンに貼付けられるテクスチャとの位置関係が変化するたびに、オブジェクトの模様の歪みが変化してよりリアルな水面の様子を表示する。

【0019】請求項2に記載の発明によれば、仮想3次元空間内に少なくとも2つのポリゴンを配置してオブジェクトである水面を設定する。少なくとも2つのポリゴンごとに貼付けるテクスチャと、そのテクスチャの貼付け対象である各ポリゴンとの位置関係を変化させて、各ポリゴンに対してテクスチャを貼付けるための位置をずらして設定する。仮想3次元空間内の所与の視点に基づく2次元平面に水面を構成する各ポリゴンを投影する。その2次元平面に投影された水面の形状を構成する各ポリゴンにテクスチャが貼付けられた視線画像を生成する。このとき、テクスチャは、少なくとも連続する2つのポリゴンが2次元平面に投影された形に応じて、ポリゴンとそのポリゴンに対応する部分のテクスチャとの各頂点が合致するように変形させた後に貼付けるので、2つのポリゴンの境界線上を境にしてテクスチャの模様に歪みが生じる。そして、ポリゴンの境界線を境に模様が歪んだ水面の画像を含む視線画像を生成し表示する。その結果、テクスチャの貼付け位置が変化するたびに、水面上の歪みが変化してよりリアルな水面の様子を表示する。

【0020】請求項3に記載の発明によれば、少なくとも2つのポリゴンによって形成された山型オブジェクトを複数個配置されて構成される水面のオブジェクトは、水面の複数の波の形状を表示し、その山型オブジェクトごとに貼付けられるテクスチャによって波による水面のうねりをリアルに表示する。

【0021】請求項4に記載の画像表示方法によれば、4角形平面を構成する各3角形ポリゴンに対してテクスチャをそれぞれ貼付ける。このとき、2次元平面に投影された4角形平面の形状に応じて、一方のポリゴンに貼付けられる部分のテクスチャと、他方のポリゴンに貼付けられるテクスチャとは、単純な線形的な補間により変形された後に貼付けられ、各ポリゴンの境界線上を境にしてテクスチャの模様に歪みが生じる。その結果、4角形平面で構成されたオブジェクトが水面の場合には水面

の様子がよりリアルに表示される。

【0022】請求項5に記載の画像表示方法によれば、オブジェクトを構成する各4角形ポリゴンに対して、3つの頂点で構成される領域ごとにテクスチャを別けて貼付ける。このとき、2次元平面に投影された4角形ポリゴンの形状に応じて、一方の3角形領域のテクスチャと、他方の3角形領域のテクスチャとは、単純な線形的な補間により変形された後に貼付けられ、その境界線上を境にしてテクスチャの模様に歪みが生じる。その結果、4角形ポリゴンで構成されたオブジェクトが水面の場合には水面の様子がよりリアルに表示される。

【0023】請求項6に記載の発明によれば、記憶手段は、オブジェクトを構成する少なくとも2つのポリゴンのデータと、少なくとも2つのポリゴンごとに貼付けるための模様が描かれたテクスチャのデータとを少なくとも記憶している。オブジェクト設定手段は、ポリゴンのデータを記憶手段から読み出して、それらポリゴンを仮想3次元空間内に配置してオブジェクトを設定する。貼付け位置可変手段は、仮想3次元空間におけるポリゴンに対するテクスチャの貼付け位置を変化させる。投影手段は、仮想3次元空間内の所与の視点に基づく2次元平面に、オブジェクトを構成する各ポリゴンを投影する。テクスチャ貼付手段は、2次元平面に投影された各ポリゴンにテクスチャを貼付ける。このとき、テクスチャは、少なくとも2つのポリゴンが2次元平面に投影された形に応じて単純な線形的な補間（つまり、ポリゴンとテクスチャとの各頂点が合致するように、テクスチャを単純に変形させる）により各ポリゴン単位に2つに分けられ変形された後に貼付けられるので、2つのポリゴンの境界線上を境にしてテクスチャの模様に歪みが生じる。視野画像生成手段は、少なくとも2つのポリゴンの境界線上を境にして模様が歪んだオブジェクトの画像を含む視線画像を生成する。出力手段は、視線画像を表示手段に出力する。その結果、仮想3次元空間における各ポリゴンに対するテクスチャの貼付け位置が変化するたびに、オブジェクト上の模様の歪みが変化するリアルな水面の様子を表示する。

【0024】請求項7に記載の発明によれば、記憶手段は、少なくとも2つのポリゴンで構成される水面のオブジェクトのデータと、少なくとも2つのポリゴンに貼付けるための水面の模様が描かれたテクスチャのデータとを少なくとも記憶している。オブジェクト設定手段は、オブジェクトのデータを記憶手段から読み出して、仮想3次元空間内に配置して水面のオブジェクトを設定する。貼付け位置可変手段は、仮想3次元空間におけるポリゴンに対するテクスチャの貼付け位置を変化させる。投影手段は、仮想3次元空間内の所与の視点に基づく2次元平面に、水面を構成する各ポリゴンを投影する。テクスチャ貼付手段は、2次元平面に投影された各ポリゴンにテクスチャを貼付ける。このとき、テクスチャは、少

【0034】グラフィックスデータ生成プロセッサ11は、CPU10の指示によって、CPU10から与えられた後述するポリゴンのデータ（3次元データ）に基づいて座標変換や光源処理、例えば固定少数点形式の行列やベクトルの演算処理を実行するものである。例えば、CPU10によって仮想3次元空間内のポリゴンの回転移動が指示されると、グラフィックスデータ生成プロセッサ11は、そのポリゴンの回転後の各頂点の座標や、面法線ベクトルや、仮想3次元空間内に設定された光源からの光によってポリゴンに貼付けられた画像の輝度等の算出、いわゆるジオメトリ演算処理を主に行う。なお、CPU10およびグラフィックスデータ生成プロセッサ11は、本発明におけるオブジェクト設定手段および投影手段に相当する。

【0035】メインメモリ13は、ゲーム実行用のプログラム等を記憶したCD-ROM22aが装填されたCD-ROMドライブ22を介して読み出されたプログラムや各種のデータ等を記憶するものである。例えば、このメインメモリ13には、CD-ROM22aから読み出された、ゲームのプログラム、そのゲームで利用されるポリゴンのデータ、ポリゴンに貼付けられる各種のテクスチャのデータ、音声データなどが記憶される。メインメモリ13に記憶されたプログラムや各種のデータは、CPU10によって適宜読み出されて処理される。なお、メインメモリ13は、本発明における記憶手段に相当する。

【0036】データ伸張エンジン14は、圧縮された圧縮画像データを復元するものである。具体的には、データ伸張エンジン14は、MPEGやJPEGなどの圧縮画像データに対して、デコード処理、逆量子化処理等の伸張処理を行う。

【0037】グラフィックス描画処理プロセッサ15は、CPU10からのポリゴンの描画指示およびCPU10によって転送されてきたテクスチャのデータやカラーパレットのデータに基づいて、フレームバッファ15a内にモニタ20に表示する領域に相当する画像の描画処理を行うとともに、フレームバッファ15a内に描画された画像をモニタ20に表示出力するものである。例えば、グラフィックス描画処理プロセッサ15は、CPU10から与えられたデータ（グラフィックスデータ生成プロセッサ11で求められたデータを含む）に基づいて、レンダリング処理を行う。レンダリング処理には、例えば仮想3次元空間内のオブジェクトを構成する各ポリゴンを所与の視点に基づく2次元平面上に投影する投影処理、2次元平面上においてモニタ20の画面に表示される領域を決定するいわゆるクリッピング処理、視点から見える部分と見えない部分とを判定する隠面処理、オブジェクトに当たる仮想の光源からの光の当たり具合や反射、透過の様子を計算するいわゆるシェーディング処理、オブジェクトの表面にテクスチャを貼付けるマッ

ピング処理などが含まれる。なお、グラフィックス描画処理プロセッサ15は、本発明におけるテクスチャ貼付手段、視野画像生成手段および出力手段に相当する。

【0038】モニタ20は、グラフィックス描画処理プロセッサ15から表示出力された画像を表示する装置である。モニタ20には、例えばCRTディスプレイ、液晶ディスプレイ、プラズマディスプレイなどがある。なお、モニタ20は、本発明における表示手段に相当する。

【0039】サウンド再生プロセッサ16は、CPU10から転送されてきた音声データやCD-ROM22aから読み出された音声データをサウンドバッファ16aに記憶し、その音声データをスピーカ21に出力するものである。スピーカ21は、その音声データを音声出力するものである。

【0040】CD-ROMデコーダ17は、CD-ROMドライブ22によってCD-ROM22aから読み出される、ゲームのプログラム、そのゲームで利用されるポリゴンのデータ、ポリゴンに貼付けられる各種のテクスチャのデータ、音声データなどのデータに対してエラーチェックを行った後、それらのデータをメインメモリ13やサウンド再生プロセッサ16に転送する。

【0041】インターフェイス（I/F）18は、図示しないマウスやプリンタ、コントローラ24、メモ리카ード23などが接続されるインターフェイスであり、例えば、シリアルポートやパラレルポートなども備えている。

【0042】メモ리카ード23は、ビデオゲーム機に着脱自在のカード型のメモリであり、ゲームの経過状態を遊技者の指示により記憶するものである。また、コントローラ24は、いわゆるジョイパッドやジョイスティックと呼ばれるものであり、仮想3次元空間内のオブジェクトの移動方向を指示する十字キーもしくはレバーおよび複数個のボタンを備えるものである。CPU10は、各ボタン等による入力信号を逐次監視して、その入力信号に応じて例えばオブジェクトの移動や回転を制御する。つまり、遊技者は、コントローラ24の十字キー若しくはレバーや、複数個のボタンをそれぞれ操作することで、ビデオゲーム機におけるゲームを行う。

【0043】CD-ROM22aには、複数のポリゴンで構成されたオブジェクトのデータや、そのオブジェクトの各ポリゴンに貼付ける模様を描かれた画像であるテクスチャのデータや、3次元グラフィックスを表示するゲームを実行するためのプログラムなどが記憶されている。なお、オブジェクトは、オブジェクト固有の独立した3次元座標系であるローカル座標系に複数のポリゴンが配置されて構成されている。また、そのオブジェクトに貼付けるテクスチャは、2次元の画像のデータである。

【0044】まず、本実施例の理解を容易にするため

させるために、オブジェクトOBとテキストTとを相対的に移動させる、すなわち、オブジェクトOBに対するテキストTの貼付け位置を徐々に移動させることで、オブジェクトOB上に模様を歪みを変化させる。具体的には、図8に示すように、オブジェクトOBとテキストTとが相対移動した場合に、オブジェクトOB（ポリゴンP1, P2）に貼付けするためのテキストTが無くなるのを避けるために、例えばテキストTを2つ並べて、その一方のテキストTがオブジェクトOBに貼付けられるように設定する（図8(a)を参照）。そして、オブジェクトOBとテキストTとを相対的に移動させることで、オブジェクトOBに対するテキストTの貼付け位置を、他方のテキストTが貼付けられる位置にまで移動させる（図8(b)）。その結果、一方および他方のテキストTがオブジェクトOBに貼付けられた場合には、図9(a)、(d)に示すような模様が表示され、2つのテキストTにまたがる領域の対応するテキストTがオブジェクトOBに貼付けられた場合には、図9(b)、(c)に示すような模様が表示される。したがって、テキストTの貼付け位置の変化によって、図9(a)～(d)に示すように、オブジェクトOB上の柵目模様の歪みが徐々に変化する。本実施例は、このようなテキストTの歪みを利用して、水面や空の様子の変化をリアルに表現している。

【0053】以下、本実施例の遊技機の画像表示装置で行われる処理について、図11に示すフローチャートを参照しながら説明する。なお、上述したCD-ROM22aには、3次元グラフィックス処理を実行するためのプログラムと、オブジェクトのデータと、そのオブジェクトを構成するポリゴンに貼付ける模様であるテキストTのデータ等が記憶されており、画像表示装置ではそのプログラムに従って処理が行われる。なお、後述する処理では、説明の便宜および理解を容易にするために、オブジェクトをローカル座標系—ワールド座標系—視線座標系—スクリーン座標系の順番で順次座標変換する機能ごとに別けて説明するが、実際には、ワールド座標系に配置されるローカル座標系のオブジェクトをスクリーン座標系に一括して変換する変換パラメータによって、スクリーン座標系に投影されたオブジェクトの頂点座標が求められる。

【0054】ステップS1（プログラム等の読み出し）遊技者によってCD-ROM22aが、CD-ROMドライブ22にセットされると、CPU10は、CD-ROM22aに記憶されているプログラムと各種のデータをCD-ROMデコーダ17を介してメインメモリ13に記憶する。CPU10は、メインメモリ13に記憶されたプログラムに従って以降の処理を行う。例えば、メインメモリ13には、図10に示すように、ポリゴンP1, P2 からなる4角形平面と、ポリゴンP3, P4 からなる4角形平面とが山型に交わって構成された波オブジェ

クトOB1のデータと、その波オブジェクトOB1に貼付ける海面の模様が描かれた画像であるテキストT1のデータと、図12に示すように、ワールド座標系に海面（水面）を設定するために複数の波オブジェクトOB1を並べて構成される海面オブジェクトWのデータとが記憶される。さらに、ワールド座標系に設定された海面オブジェクトW上に設定される、複数のポリゴンで船の形状に構成された船オブジェクトMのデータが記憶される。なお、波オブジェクトOB1は、本発明における山型オブジェクトに相当する。

【0055】ステップS2（各オブジェクトを設定）CPU10は、例えばグラフィックデータ生成プロセッサ11を利用して、ワールド座標系内におけるオブジェクト設定位置の座標値と、ローカル座標系におけるそのオブジェクトを構成する各ポリゴンの頂点の座標値とに基づいて、ワールド座標系内におけるオブジェクトを構成する各ポリゴンの頂点の座標値を算出して、ローカル座標系に設定されていたオブジェクトを3次元のワールド座標系に設定する。具体的には、図12に示すように、海面オブジェクトWのデータに基づいて、複数のポリゴンP1, P2, P3, P4 で構成される波オブジェクトOB1をワールド座標系内のXY平面にほぼ水平に複数個並べて配置して、海面オブジェクトWを設定する。さらに、例えば、遊技者の操作対象である船オブジェクトMの下部が波オブジェクトOB1に埋もれるように船オブジェクトMを海面オブジェクトW上に設定する。また、本実施例では図示しないが、例えばシューティングゲームの場合には、攻撃対象であり遊技者の操作対象外のオブジェクトが設定される。なお、ステップS2は、本発明におけるオブジェクト設定手段の機能に相当する。

【0056】ステップS3（コントローラ等からの入力によって船オブジェクト等を移動）

遊技者は、ゲームの進行に伴って、船オブジェクトMを海面上で移動させるために、コントローラ24を操作してその移動方向等を指示する。CPU10は、コントローラ24からの入力信号に応じた移動距離・方向等を算出して、船オブジェクトMを新たな位置に順次設定する。また、本実施例では図示しないが、例えばシューティングゲームの場合には、攻撃対象であり遊技者の操作対象外のオブジェクトの場合には、予め用意された移動データに基づいて、そのオブジェクトを新たな位置に順次設定する。さらに、ワールド座標系に与えられた後述する視点を、独立またはコントローラ24の入力信号に応じて移動させる場合もある。

【0057】ステップS4（海面のテキストTの貼付け位置を設定）

まず、CPU10は、海面オブジェクトWの各波オブジェクトOB1にそれぞれ対応するようにテキストT1を並べて、海面オブジェクトW全体に貼付けるテキストTSを設定する（図13参照）。これにより、各波

アルな海面の波のうねりの様子が表示される。

【0063】ステップS8（終了?）

CPU10は、遊技者による終了の指示、または、ゲームステージの切替等があるまで、例えば1/60秒ごとにステップS3～ステップS7を繰り返して行う。ステップS1～S8を実行するプログラムは、本発明における記憶媒体に相当するCD-ROM22aに記憶されている。

【0064】上述した実施例によれば、オブジェクトの2つのポリゴンごとにテクスチャが貼付けられる際に生じるテクスチャの模様の変位を利用して、海面の模様の変化を表示させているので、簡単な処理によってリアルな海面の様子を表示することができる。また、オブジェクト（各ポリゴン）に対するテクスチャの貼付け位置を変化させることで、海面の波の移動を表示し、さらに、その波の移動による海面のうねりをリアルに表示することができる。

【0065】本実施例は、次のように変形実施することも可能である。

(1) 上記実施例では、波オブジェクトOB1を3つの頂点を有するポリゴン（3角形ポリゴン）P1、P2、P3、P4で構成したが、例えば、4つの頂点を有するポリゴン（4角形ポリゴン）を2つ並べて構成することもできる。このとき、4角形ポリゴンにテクスチャを貼付ける場合には、4角形ポリゴンを3つの頂点で囲まれる2つの領域に分け、各領域ごとにテクスチャを貼付ける。これにより、上述した第1実施例と同様に、テクスチャの変位を生じさせることができる。このように、4角形ポリゴンにより構成したオブジェクトを利用すれば、同じオブジェクトを3角形ポリゴンで構成する場合に比べて、その頂点数を少なくできるので、処理の高速化を図ることができる。なお、4角形ポリゴンでオブジェクトを構成しても、いわゆるレンダリング処理時には、4角形ポリゴンは2つの3角形ポリゴンとして取り扱われる。

【0066】(2) 上記実施例では、ワールド座標系に海面を設定したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、ワールド座標系に空のオブジェクトを設定し、その空のオブジェクトを構成する複数のオブジェクトの模様を変えて、空の雲の様子を表示するようにすることもできる。なお、本発明は、上述した水面や空の様子に限定されることなく、ワールド座標系に配置される全てのオブジェクトに貼付けられるテクスチャの模様を変化させる場合に適用することができる。

【0067】(3) 上記実施例では、上述したステップS1～S8をCD-ROM22aに記憶したが、例えば、フラッシュメモリ、E²PROM、EPROM、フロッピーディスク、CD-R、磁気情報記憶テープなどの各種の記憶媒体に記憶するようにしてもよい。

【0068】(4) 上記実施例では、2枚の4角形平面

（2つのポリゴンで構成される）を山型に構成した波オブジェクトを利用したが、例えば、その形状を多角錐形状にした山型のオブジェクトを波オブジェクトとして利用することも可能である。

【0069】＜第2実施例＞第2実施例では、画像表示装置を備えた遊技機として、パチンコ機を例に採って説明する。なお、本発明に係る遊技機は、パチンコ機に限定されるものではなく、例えば、スロットマシンあるいはコイン遊技機などの遊技機にも適用することができる。また、第1実施例と共通するものには、同一符号を付してその説明を省略する。

【0070】図15は本実施例に係るパチンコ機の概略構成を示す正面図であり、図16はパチンコ機の要部である後述する制御基盤および画像表示装置の概略構成を示すブロック図である。

【0071】パチンコ機は、パチンコ機の全体を制御する制御基盤100（図16参照）を備える遊技盤2と、遊技盤2が取り付けられた枠体50と、遊技盤2の下側に設けられた上受け皿3と、上受け皿3に貯留したパチンコ球を遊技盤2の盤面に発射する図示しない発射装置が連結された回転式ハンドル4と、上受け皿3の下側に設けられた下受け皿5と、識別図柄の変動の様子等を表示する画面66aが遊技盤2の盤面のほぼ中央に配置されるように搭載された画像表示装置6とを備えている。なお、画面66aには、複数の識別図柄の変動（移動や変形）の様子や、識別図柄以外の図柄の変動の様子が、遊技機における遊技状態に応じて表示される。識別図柄とは、遊技機の遊技状態を遊技者に認識させるためのものであり、例えば、変動している3個の識別図柄が同じ種類で停止すれば特定の遊技状態が発生したことを遊技者に認識させる一方、3個の識別図柄が異なる種類で停止すれば通常の遊技状態が維持されることを遊技者に認識させる。また、特定の遊技状態とは、多数個のパチンコ球を取得できる遊技者に有利な状態であり、通常の遊技状態とは、パチンコ球を消費する遊技者に不利な状態をいう。

【0072】遊技盤40には、回転式ハンドル4によって発射されたパチンコ球を盤面に案内するレール41と、パチンコ球を不特定箇所に誘導する複数の図示しないクギと、クギによって誘導されてきたパチンコ球が入賞する複数の入賞口42と、遊技盤40のほぼ中央付近に誘導されてきたパチンコ球が入賞する始動口43と、特定の遊技状態において比較的多数のパチンコ球を同時に入賞させることができる大入賞口44とが設けられている。各入賞口42、始動口43および大入賞口44内には、パチンコ球の入球を検出する入賞検出センサ101（図16参照）がそれぞれ設けられている。入賞検出センサ101がパチンコ球の入球を検出すると、遊技盤40に備える制御基盤100によって所定個数のパチンコ球が上受け皿3に供給される。また、始動口43

類を指示するコマンドを画像表示装置 6 に送信する。これにより、画像表示装置 6 は、ハズレの識別図柄で停止させた後、通常の遊技状態における表示態様を表示する。

【0083】ステップ T5 (新たな入球検出?)

主制御部 106 は、始動開始センサ 102 からの新たな始動開始信号の有無 (新たな入球) を検出するまで待機する。新たな始動開始信号があれば、ステップ T2 ~ T4 を繰り返して行なう。新たな始動開始信号がなければ、この処理を終了して新たな始動開始信号が検出されるまで待機する。

【0084】以下、図 16 に示すブロック図を参照しながら画像表示装置 6 について説明する。図 16 に示すように、画像表示装置 6 は、制御基盤 100 側から送られてくるコマンドを順次受信するインターフェイス 61 と、そのコマンドの種類に応じた処理を行う CPU 62 と、CPU 62 を動作させるプログラム等を記憶するプログラム ROM 63 と、CPU 62 における処理結果等を一時的に記憶するワーク RAM 64 と、CPU 62 で指示された画像を生成する VDP (ビデオデータプロセッサ) 65 と、仮想 3 次元空間に配置されるオブジェクトやテキストチャのデータが記憶されたキャラクター ROM 67 と、VDP 65 で生成された画像等を一時的に記憶するビデオ RAM 68 と、VDP 65 で生成された画像を表示する液晶モニタ 66 とを備えている。

【0085】CPU 62 は、画像表示装置 6 の各部を管理・制御するものである。また、CPU 62 は、インターフェイス 61 によって受信したコマンドの種類に応じたプログラムをプログラム ROM 63 から読み出し、そのプログラムに基づいて、例えば仮想 3 次元空間内の複数のオブジェクトの移動/回転制御を行う。その結果、モニタ 66 の画面 66a には、遊技機の遊技状態に応じた識別図柄やその他図柄の変動の様子が表示される。

【0086】プログラム ROM 63 には、制御基盤 100 側からのコマンドの種類に応じた表示を行うためのプログラムや、複数種類のオブジェクトやテキストチャのデータが記憶されたキャラクター ROM 67 内のアドレスなどの各種のデータが記憶されている。プログラム ROM 63 に記憶されたプログラムや各種のデータは、CPU 62 によって適宜読み出され処理される。複数種類のオブジェクトには、例えば識別図柄に相当する識別図柄オブジェクトや、その他の図柄に相当する図柄オブジェクトなどが含まれる。なお、図柄オブジェクトには、第 1 実施例で説明した海面オブジェクト W や船オブジェクト M や波オブジェクト OB1 などが含まれる。

【0087】ワーク RAM 64 には、CPU 62 によって得られた演算結果である例えば仮想 3 次元空間におけるオブジェクトの配置位置や回転量のデータや、そのオブジェクトに貼付けるテキストチャを指定するデータや、

オブジェクトやテキストチャのキャラクター ROM 67 におけるアドレスなどのデータを一時的に記憶するものである。

【0088】キャラクター ROM 67 には、仮想 3 次元空間内に設定される複数種類のオブジェクトのデータ (オブジェクトを構成するポリゴンのデータ) や、そのオブジェクトに貼付ける模様であるテキストチャのデータ (2 次元の画像データ) が記憶されている。なお、キャラクター ROM 67 は、本発明における記憶手段に相当する。

【0089】VDP 65 は、いわゆるジオメトリ演算処理およびレンダリング処理機能を備えた画像データプロセッサである。具体的には、VDP 65 は、ワーク RAM 64 に記憶された各種のデータに基づいて、キャラクター ROM 67 に記憶されたオブジェクトやテキストチャのデータを読み出し、仮想 3 次元空間内で配置/回転等させた各オブジェクトを設定する。さらに、その仮想 3 次元空間内の状態を 2 次元平面に投影した視野画像を生成し、この視野画像を液晶モニタ 66 に出力する。なお、VDP 65 は、本発明におけるオブジェクト設定手段、投影手段、テキストチャ貼付手段、視野画像生成手段および出力手段に相当する。

【0090】液晶モニタ 66 は、視野画像を順次表示することで、遊技機の遊技状態に応じた識別図柄等の変動を表示する画面 66a を備えており、その画面 66a が遊技盤 40 の盤面に露出するように取り付けられている。なお、液晶モニタ 66 は、本発明における表示手段に相当する。

【0091】以下、制御基盤 100 側から送られてきたコマンドによって、第 1 実施例と同様の海面を表示する場合に、画像表示装置 6 で行なわれる処理を図 18 のフローチャートを参照しながら説明する。

ステップ U1 (コマンドに応じたプログラムの実行)
CPU 62 は、制御基盤 100 側からコマンドが送られてくると、そのコマンドに応じたプログラムをプログラム ROM 63 から読み出し実行する。具体的には、CPU 62 は、コマンドの種類を把握して、そのコマンドに応じたプログラムを読み出して実行する。このプログラムの実行により、仮想 3 次元空間内に配置する識別図柄オブジェクトの種類、仮想 3 次元空間内の配置位置、オブジェクトの回転量や、海面オブジェクト W の配置位置などデータを順次生成または取得する。さらに、それらのデータをワーク RAM 64 に順次記憶し、一面面分の画像を生成するために必要なデータを全て記憶すると、CPU 62 は、それらのデータを VDP 65 に送る。

【0092】ステップ U2 (各オブジェクトを設定)
VDP 65 は、CPU 62 の画像の描画の指示とともに送られてきたデータに基づいて、図 19 に示すように、波オブジェクト OB1 をワールド座標系内の XY 平面にほぼ水平に複数個並べて配置して海面オブジェクト W を設定し、第 1 識別図柄オブジェクト M1、第 2 識別図柄

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明に係る第1実施例のビデオゲーム機のブロック図である。

【図2】ポリゴンとテクスチャとの様子を示す概念図である。

【図3】ワールド座標系におけるオブジェクトを設定した様子を示す概念図である。

【図4】オブジェクトを2次元平面に投影した様子を示す図である。

【図5】テクスチャを分けた様子を示す概念図である。

【図6】ポリゴンに貼付けたテクスチャの様子を示す原理図である。

【図7】投影されたオブジェクトの模様を示す図である。

【図8】テクスチャの貼付け位置の変更の様子を示す原理図である。

【図9】投影されたオブジェクトの模様の変化の様子を示す図である。

【図10】波オブジェクトとそのテクスチャとを示す図である。

【図11】第1実施例に係る画像表示処理を示すフローチャートである。

【図12】ワールド座標系に波オブジェクトを設定した様子を示す概念図である。

【図13】波オブジェクトに貼付けるテクスチャの貼付け位置の変更の様子を示す原理図である。

【図14】海面のテクスチャの模様の変化の様子を示す図である。

【図15】第2実施例に係るパチンコ機の概略構成を示す外観図である。

【図16】パチンコ機のブロック図である。

【図17】パチンコ機の制御基盤側の処理を示すフローチャートである。

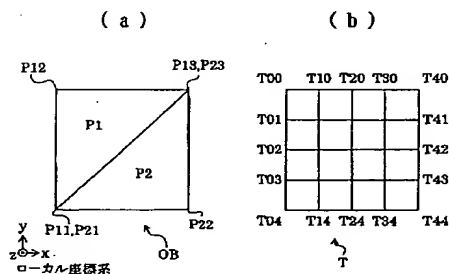
【図18】パチンコ機の画像表示装置側の処理を示すフローチャートである。

【図19】第2実施例に係るワールド座標系に設定されたオブジェクトの様子を示す概念図である。

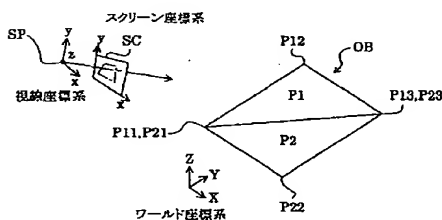
【符号の説明】

- 1 … 第1実施例に係る画像表示装置
- 6 … 第2実施例に係る画像表示装置
- 10 … 第1実施例に係るCPU
- 11 … グラフィックスデータ生成プロセッサ
- 12 … ROM
- 13 … メインメモリ
- 15 … グラフィックス描画処理プロセッサ
- 20 … モニタ
- 22 … CD-ROMドライブ
- 22a … CD-ROM
- 62 … 第2実施例に係るCPU
- 63 … プログラムROM
- 65 … VDP
- 66 … 液晶モニタ
- 67 … キャラクタROM
- P1,2 … ポリゴン
- T … テクスチャ
- OB … オブジェクト

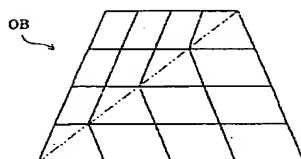
【図2】



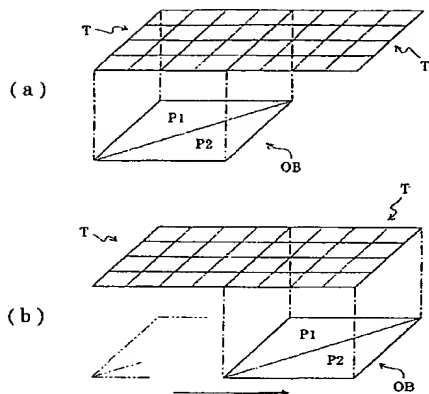
【図3】



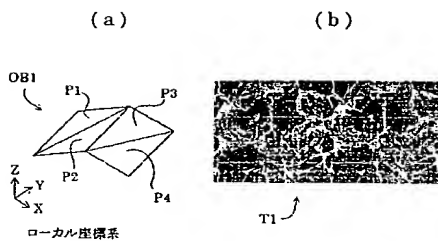
【図7】



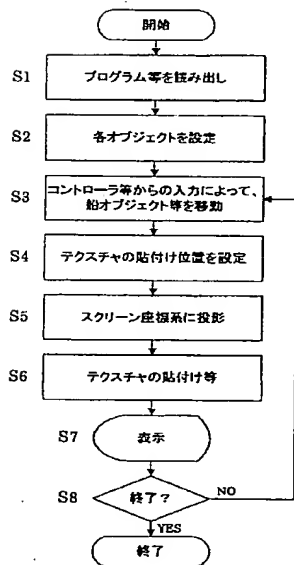
【図 8】



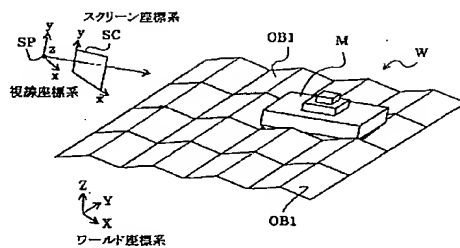
【図 10】



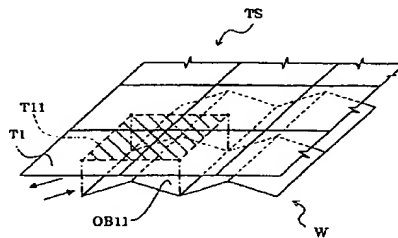
【図 11】



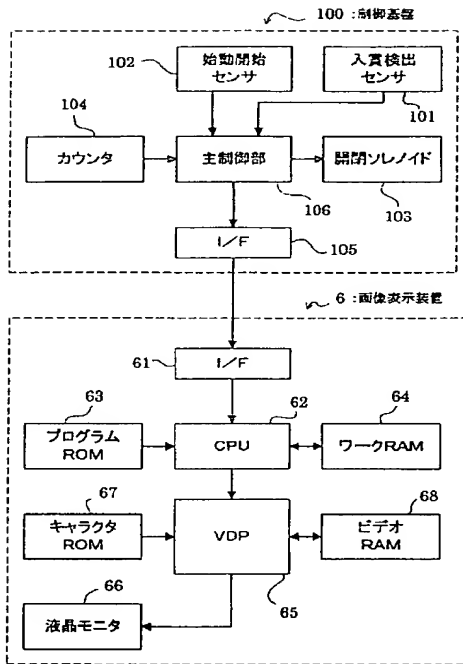
【図 12】



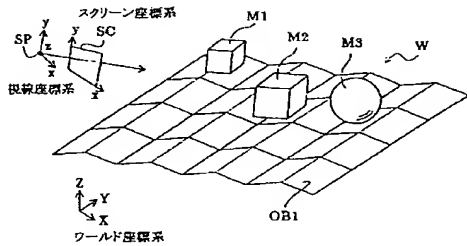
【図 13】



【図16】



【図19】



フロントページの続き

Fターム(参考) 2C001 AA00 AA02 BB00 BB10 BC00
 BC05 CB01 CB06 CC02 CC03
 CC08
 2C088 AA34 EB55
 5B050 AA10 BA07 BA09 BA18 CA04
 CA07 EA05 EA07 EA12 EA13
 EA27 EA29 EA30 FA02 FA10